

DIE ERSCHAFFUNG EINER NEUEN WELT?

ALEXANDER SCHUBERTS NEUES STÜCK «GENESIS» LÄSST UNS GOTT SPIELEN, WEISS ABER (NOCH) NICHT, WARUM

«Wie fühlt es sich an, andere zu steuern und eine neue Welt zu erschaffen?», so fragt die Einladung zu Alexander Schuberts neuestem Stück *Genesis*. Vom 27. April bis zum 3. Mai 2020 konnten TeilnehmerInnen aus der ganzen Welt rund um die Uhr an einem sozialen Experiment teilnehmen. Ähnlich einem Computerspiel steuerten die SpielerInnen einen von vier menschlichen Avataren durch die Hallen des Kraftwerks Bille in Hamburg. Mittels Kopfkamera wurde die Perspektive der Performer an die SpielerInnen übertragen; diese wiederum waren dazu angewiesen, über Mikrofon Befehle, Kommentare oder Anweisungen an «ihren» Avatar zu übermitteln. Per Livestream konnte die Ausführung dieser Anweisungen zudem auch von anderen ZuschauerInnen am Bildschirm verfolgt werden.

Das Thema der technisch unterstützten Prothetik und ihre künstlerische Integration beschäftigt Alexander Schubert bereits länger. Mit *Genesis* setzt der Neuro-Informatiker und Sound-Designer somit einen weiteren Baustein in seinem künstlerischen Programm zur Synthese/Symbiose von digitaler und analoger Welt um. Mit *Genesis* hievt Schubert seine künstlerische Grenzerkundung zwischen Technik, Sozialität und Körperlichkeit auf ein neues Level. Bereits der Titel *Genesis* referiert unübersehbar auf den Prozess der Erschaffung einer/der Welt. Der Bezug zu einem göttlichen Schöpfungsprozess spiegelt sich auch in der Bezeichnung «Avatar» wider: «Avatar» bezeichnet das Hineinschlüpfen einer göttlichen Wesenheit in die körperliche Hülle eines Lebewesens auf Erden. Über die elektronischen Kommunikationsmedien fand der hinduistische Begriff seinen Weg in die Moderne, wo er die Repräsentation menschlicher User im digitalen Raum bezeichnet.

Als Primärmedium kam erneut Virtual-Reality-Technologie (VR) zum Einsatz. Denn nur mit VR lässt sich in die digitalen Schuhe eines anderen schlüpfen: «Embodied simulations» sind bereits seit vielen Jahren gut erforscht und tragen zu einem Großteil zur Faszination von VR bei. Schubert hat sich dieses Phänomen bereits in anderen Projekten zunutze gemacht und

erkundet auch in *Genesis* die technisch vermittelte Erweiterung unserer Körper. Hieran wird deutlich, dass Körpergrenzen heute vor allem kulturelle Grenzen sind: Unser Körper ist und kann jeweils mehr, als die Kultur zum gegenwärtigen Zeitpunkt zulässt bzw. ermöglicht. Insbesondere VR führt uns diesen Umstand ganz im Wortsinne lebhaft vor Augen.

Dies bringt zurück zum eingangs zitierten Versprechen in der Einladung und der Frage, ob wir SpielerInnen denn nun als gottgleiche Wesen zur Erschaffung einer Welt beitragen konnten? Diese Frage lässt sich meiner Einschätzung nur dann bejahen, wenn wir das Konzept der *Genesis* von seinen religiösen Wurzeln lösen und soziologisch wenden. Dann ließe sich weitaus weniger pathetisch formulieren, dass jede Interaktion, jeder soziale Austausch, der vor dem Hintergrund von Kontingenz zustande kommt, zum Werden der Welt beiträgt. Aus dieser Perspektive spielt *Genesis* dann eher mit der klassischen soziologischen Frage «Wie ist soziale Ordnung möglich und wie realisiert sie sich?»

Dies ist sehr beachtlich, vor allem, wenn man bedenkt, dass *Genesis* die Emergenz sozialer Ordnung nicht nur thematisiert, sondern in gewisser Weise live beobachtbar macht! Als Spielender wird mir schon nach kürzester Zeit klar, dass die Welt nicht auf mich wartet, sondern dass sie in der Zeit vergeht – und deshalb mein Handeln und Unterlassen Konsequenzen mit sich führen werden. Aus diesem Reflexionsraum kommt unweigerlich die Frage auf: Was mache ich eigentlich mit meiner Zeit, die mir zur Verfügung steht? Während sich diese Frage zunächst noch auf die vorab gebuchte Spielzeit bezieht – man durfte nur eine Stunde einen Avatar steuern –, bleibt diese existenzielle Frage auch nach dem Spiel bestehen: Wie trage ich eigentlich zum Werden der (realen) Welt bei?

Als Wermutstropfen bleibt einzig, dass man zwar, wie aus Computerspielen gewohnt, die vorhandenen 2000 Gegenstände beliebig miteinander (re)kombinieren konnte, dem Stück aber trotzdem die Möglichkeit zu nachhaltiger «Player expression» fehlte. Die materielle Welt war bereits vor-

© Gerhard Kuehne



Extremes Setting | Vier menschliche Avatare wurden wie in einem Computerspiel eine Woche durchgehend von Spielern gesteuert.

handen – von Alexander Schubert und Ensemble Decoder erschaffen –, und auch die sozialen Spuren, die man hinterließ, waren nur marginal und höchst reversibel.

Im Gegensatz zu den meisten «Open worlds» digitaler Spiele, aber ebenso wie auch den meisten anderen Experiences mit virtueller Verkörperung fehlten mir in *Genesis* sowohl Auftrag als auch Legitimation für das eigene Da-Sein in der Spielwelt. So wirkmächtig es ist, prinzipielle Freiheit und absurde Sinnlosigkeit für das eigene Tun zu erleben, fehlte mir eine dezidiertere spielerische Rahmung. Dem Spieler in mir fehlten vorab festgelegte Informationen über die eigene Spielrolle oder den situativen Kontext, ein Auftrag oder Ziel. Die absolute Freiheit des «Sandbox»-Genres ist nur durch sehr viel Zeit und ein hohes Maß an Kreativität auszuhalten. Die Zeitbegrenzung in *Genesis*, kombiniert mit dem sozialen Taktgefühl gegenüber den menschlichen Performern sowie die Konfrontation mit der eigenen Sinnlosigkeit des Seins ließen mich daher mehr über mich selbst herausfinden als über die Welt. Gerade deshalb aber erzeugte *Genesis* diese besondere Vorfreude darauf, welche digitalen Möglichkeiten Alexander Schubert als nächstes in die gewöhnliche Welt überführen wird. ■

Jonathan Harth